WIPEOUT® 2048: MANUAL

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas.

INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:
• mareos • alteración de la visión • temblores en los ojos o los músculos
• pérdida del conocimiento • desorientación • convulsiones • cualquier movimiento

SÓLO VUELVA A JUGAR BAJO LA AUTORIZACIÓN DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para disminuir la posibilidad de sufrir convulsiones

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segura de la pantalla (pantalla táctil).
- Evite el uso prolongado de la consola PlayStation®Vita. Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la afección persiste, consulte con un médico.

PRECAUCIONES DE USO - PARTE 1

- Mantenga la tarjeta de juego PlayStation®Vita fuera del alcance de niños pequeños para prevenir atoramientos accidentales.

Esta tarjeta de juegos es solamente para el uso con los sistemas PlayStation®Vita. El uso de esta tarjeta de juegos con otros sistemas puede causar daños al sistema o a la tarjeta de juego.

- No toque los terminales de la tarjeta de juego con sus manos ocon objetos metálicos.
- No permita que la tarjeta de juego haga contacto con líquidos.

- No doble o deje caer la tarjeta de juego, no deberá ser expuesta a fuertes impactos físicos.
- Jamás desarme o modifique la tarjeta de juego.

PRECAUCIONES DE USO - PARTE 2

No use o guarde la tarjeta de juego en los siguientes lugares o bajo las siguientes condiciones:

- En un vehículo con las ventanas cerradas (particularmente en el verano)/directamente bajo el sol/en proximidad a un elemento de calors
- En lugares con alta humedad o corrosivos.
- Este seguro de insertar la tarjeta de juego en la dirección correcta.
- La información contenida en la tarjeta de juego puede ser perdida o alterada si sucede lo siguiente:
- Si la tarjeta es removida del sistema o si el sistema es apagado

Si por cualquier razón, la pérdida o alteración de información sucede, no será posible recuperar la información. Realizar copias de seguridad regularmente se recomienda. Sony Computer Entertainment Inc. y sus subsidiarias y afiliados no serán responsables por cualquier daño o perjuicio en el caso de pérdida o corrupción de datos.

FCC Y IC AVISO - PARTE 1

- **Este dispositivo cumple con la Sección 15 de los reglamentos de la FCC.**

El funcionamiento se encuentra sujeto a las dos siguientes condiciones:

(1) este dispositivo no podrá ocasionar interferencia perjudicial.

(2) este dispositivo debe aceptar cualquier tipo de interferencia recibida, incluyendo interferencias que puedan afectar al funcionamiento del dispositivo.

- Este equipo ha sido sometido a pruebas y se ha determinado que cumple con los límites requeridos por los aparatos digitales de la Clase B, en cumplimiento con la Sección 15 de las regulaciones de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energías de radio frecuencias y, de no ser instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, podría ocasionar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio.

FCC AND IC NOTICE - PART 2

- No obstante, no se garantiza que no ocurra ninguna interferencia en una instalación particular. Si el equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, la cual puede determinarse al encender y apagar el equipo, se recomienda que el usuario intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:
- Cambie la orientación o ubicación de la antena de recepción.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo en una toma corriente de circuito distinto al que está conectado el receptor.
- Consulte con su distribuidor o con un técnico especializado en Radio/TV para solicitar asistencia.

Se advierte que cualquier cambio o modificación no expresamente aprobada en este manual podrá anular su autoridad de operar el equipo.

Este aparato digital de Clase B cumple con la norma Canadiense ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

WIPEOUT® 2048

Prólogo

Corre el año 2048. Ha pasado más de una década desde que Pierre Belmondo destrozara las ideas científicas preconcebidas al desvelar a los medios mundiales un generador antigravitatorio funcional que no solo creaba sus propias leyes, sino que desafiaba a casi cuatro siglos de creencia.

La ciencia ficción se convirtió en hecho científico. Belmondo no solo había vencido a los dioses; había, en un solo momento bajo el calor abrasador del sol de Nevada, reinventado la física. Lo que antes era una idea se había convertido en creación.

WIPEOUT® 2048

Prólogo (Cont.)

Gracias a su invento, surgió el deporte de las carreras antigravitatorias, y con ellas los primeros Campeonatos de Carreras Antigravitatorias (C.C.A.G.), una competición formada bajo la atenta mirada de la nueva empresa tecnológica Pir-Hana. Ahora, por vez primera, cinco equipos se lanzarán a las parrillas de salida de las calles de Nova State City en busca de la gloria.

Bienvenidos al nacimiento de las carreras balísticas. Bienvenidos a WipEout®.

PANTALLA DE INICIO

Icono de inicio

Este es tu icono de inicio. Los indicadores naranja te informarán de los nuevos elementos desbloqueados que puedan interesarte, como las naves.
Toca el icono de inicio para acceder al menú de inicio.

Menú de inicio

Este es el menú de inicio. Desde aquí podrás acceder a la selección de equipo/nave, el menú de comunidad, la pantalla de perfil, las opciones y el menú de extras.

PANTALLA DE INICIO

Selección de equipo/nave

Usa este botón para revisar o cambiar tu nave.
El indicador naranja te avisará si hay nuevas naves disponibles.

Menú de comunidad

Accede al menú de comunidad para ver las últimas novedades y qué amigos están conectados.

PANTALLA DE INICIO

Pantalla de perfil

En la sección de perfil encontrarás tu información de rango y estadísticas.
Toca la información de perfil en la esquina superior derecha de la pantalla principal para llegar directamente a esta sección.

Opciones

Accede al menú de opciones para ajustar la configuración y las preferencias del juego.

PANTALLA DE INICIO

Extras

Revisa el menú de extras para encontrar cosas como tutoriales y los créditos del juego.

PERFIL DE JUGADOR

Esta es tu información de perfil.
Toca aquí para ir a la pantalla de perfil, donde podrás ver tu rango y tu información de estadísticas.

MENÚ DE MODO DE JUEGO

Toca este icono para acceder al menú de modo de juego. Desde aquí podrás cambiar entre los modos de un jugador y multijugador.

UN JUGADOR

Campaña

En la campaña de un jugador de WipEout® 2048 jugarás los primeros 3 años del deporte de las carreras antigravitatorias: 2048-2050.
Todos los eventos de campaña tienen objetivos de pase y pase de élite. Consigue el pase en un evento para completarlo, o el pase de élite para completarlo DE VERDAD. A menos que cumplas los criterios del pase de élite sin saberlo, los criterios del pase de élite solo se mostrarán cuando hayas cumplido el objetivo de pase.

OBJETIVOS DE UN JUGADOR

Consigue pases y pases de élite para obtener PE.

PE de pase

Los pases suponen 10.000PE.

PE de pase de élite

Tras obtener un pase, los pases de élite suponen otros 10.000PE, pero si obtienes un pase de élite directamente conseguirás 20.000PE.

TIPOS DE EVENTO DE UN JUGADOR

Eventos de carrera

Los eventos de carrera son clásicos de WipEout®. Supera a tu rival en velocidad, potencia de fuego y astucia para cruzar primero la línea de meta.

Eventos de combate

En los eventos de combate, el objetivo es dañar y destruir tantas naves rivales como sea posible.
¡Fuego a discreción!

TIPOS DE EVENTO DE UN JUGADOR

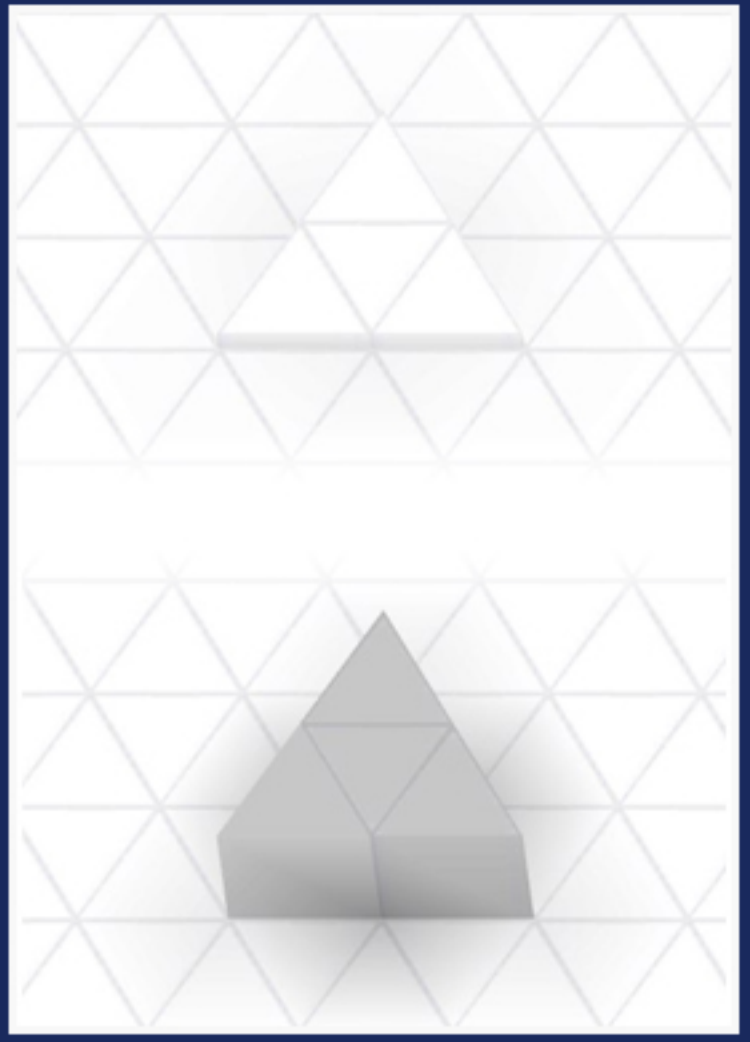
Eventos de zona

Los eventos de zona llevarán tus habilidades al límite. No te preocupes por acelerar, solo debes conducir y sobrevivir todo el tiempo posible.

Contrarreloj

En los eventos contrarreloj, lo importante es el tiempo de finalización. Acaba por debajo del tiempo estipulado para conseguir el triunfo.

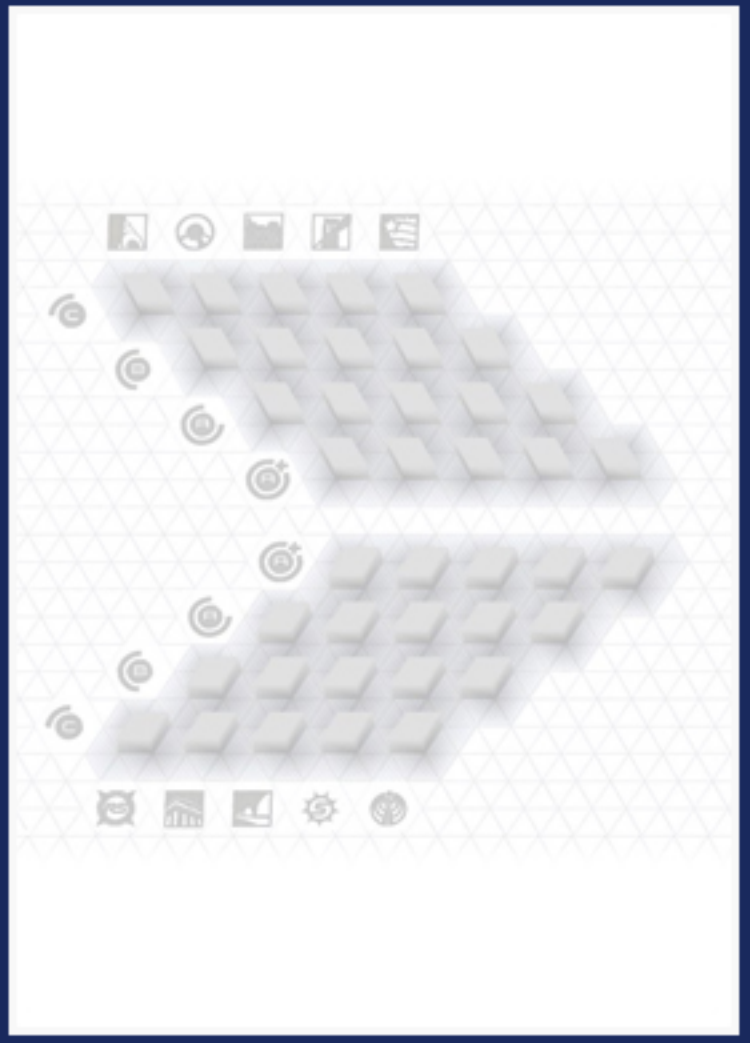
TIPOS DE EVENTO DE UN JUGADOR



Desafíos de nave prototipo

Cada uno de los 5 equipos tiene una nave prototipo. Estas naves son difíciles de dominar, pero sobresalen en su terreno.
Para desbloquear una nave prototipo, antes tendrás que desbloquear y completar el desafío de nave prototipo correspondiente.
Desbloquearás tu primer desafío de nave prototipo en el rango 10, y el último en el rango 50.
Son eventos ocultos, por lo que una vez desbloqueados tendrás que buscarlos con el tacto.
Busca pistas sobre su localización en la pantalla de selección de eventos de un jugador.

TIPOS DE EVENTO DE UN JUGADOR



Vueltas de velocidad

Las vueltas de velocidad existen para determinar quién es el más rápido. El reloj se reiniciará cada vez que cruces la meta. Haz la vuelta más rápida que puedas y compárala con las de tus amigos y el resto de la comunidad de WipEout® a través de los marcadores online.
Se desbloqueará una selección de vueltas de velocidad normales al completar cada final de temporada de un jugador. Las vueltas de velocidad clase A+ se desbloquean al completar la campaña de un jugador y llegar al rango 15.
Pausa la partida para ver las opciones de nave fantasma.

TIPOS DE EVENTO DE UN JUGADOR

Desafíos A+

Estas son las carreras más rápidas que existen, y por tanto no son para los no iniciados. Pruébalas antes de tiempo y no lo conseguirás.
Los desafíos A+ empezarán a desbloquearse en el rango 41.
Son eventos ocultos y una vez desbloqueados tendrás que buscarlos con el tacto. Busca pistas sobre su localización en la pantalla de selección de eventos de un jugador.

MULTIJUGADOR

Para jugar la campaña multijugador necesitarás una cuenta válida de PlayStation®Network y conexión a internet; para más detalles consulta la guía de configuración de hardware.

MULTIJUGADOR

Campaña

El progreso en la campaña multijugador se realiza completando objetivos. Los nodos que forman la campaña multijugador no son eventos, son hileras de objetivos que pueden realizarse en cualquier circuito de cualquier evento multijugador. Completa objetivos para desbloquear más y progresa por los 20 niveles de la campaña multijugador.

Necesitarás un mínimo de cuatro personajes para un evento multijugador.

MULTIJUGADOR

Dificultad del objetivo

Cada nodo tiene un objetivo de pase y otro de pase de élite, pero a diferencia del modo de un jugador, ambos son visibles desde el principio.

OBJETIVOS MULTIJUGADOR

Pase

Este es el más fácil de los dos objetivos. Al completarlo conseguirás 10.000PE.

Pase de élite

Tras obtener un pase, los pases de élite suponen otros 10.000PE, pero si obtienes un pase de élite directamente conseguirás 20.000PE.

TIPOS DE EVENTO MULTIJUGADOR

Eventos de carrera

Los eventos de carrera son clásicos de WipEout®. Supera a tu rival en velocidad, potencia de fuego y astucia para cruzar primero la línea de meta.
¡Recuerda tu objetivo!

Eventos de combate

En los eventos de combate, el objetivo es dañar y destruir tantas naves rivales como sea posible.
Dispara a discreción, pero recuerda tu objetivo.
La absorción no está permitida en los eventos de combate multijugador.

MULTIJUGADOR

Player Photos

Antes de cada evento multijugador, tendrás la posibilidad de hacerte una foto para utilizarla durante el juego y en el podio tras la carrera. Deja que se acabe el tiempo de la pantalla de Hacer foto (o toca el icono “X”) para anular la foto, o toca el icono de la cámara para hacer una. Si no haces una foto, no enviarás ni recibirás fotos de jugadores en el evento siguiente.

MULTIJUGADOR

Ad-Hoc

Elige esta opción en el menú de modo de juego para jugar partidas multijugador sin conexión con personas próximas.

MULTIJUGADOR

Cross-Play

Elige esta opción en el menú de modo de juego para jugar partidas multijugador de juego cruzado contra otros jugadoes en PlayStation®Vita y PlayStation®3.

EQUIPOS Y NAVES

Equipos

En WipEout® 2048 hay cinco equipos:

Auricom
AG-Systems
Feisar
Pir-hana
Qirex

Cada equipo tiene tres naves principales: naves de velocidad, naves de agilidad y luchadores.

EQUIPOS Y NAVES

AURICOM

Surgido de las cenizas posnucleares de 2045 en AG-Systems, este equipo con sede en Estados Unidos dirigido por Delia Flaubert tiene tres ases en la manga: la piloto japonesa Arial Tetsuo, una fuerza temible en la cabina de sus naves, Anastasia Cherovoski, y B.J, un expiloto de las fuerzas aéreas reconvertido a las carreras antigravitatorias.

EQUIPOS Y NAVES

AURICOM (Cont.)

Con los principios de la excelencia deportiva recogidos en su declaración fundamental, el mayor rival de Investigaciones Auricom en los circuitos del primer año de carreras antigravitatorias es Industrias Qirex, surgido bajo el liderazgo de su antiguo colega Holst McQueen. Saca tus conclusiones y sigue a Investigaciones Auricom.

EQUIPOS Y NAVES

AG-SYSTEMS

Nacido como brazo comercial de la Fundación para la Investigación Europea de la Antigravedad, AG-Systems opera sobre todo desde Japón, empleando un equipo de ingenieros e investigadores en su mayoría japoneses, a pesar de sus raíces europeas.

EQUIPOS Y NAVES

AG-SYSTEMS (Cont.)

Dirigidos por el pionero de la antigravedad Pierre Belmondo, los pilotos de AG-Systems detrás de las máquinas son John Dekka, Daniel Chang y Nana San. Funcionando según el mantra "Hacer amigos en las alturas", AG-Systems sigue con firmeza el pulso de las carreras antigravitatorias, representando un reto formidable en los circuitos de Nova State City con su destreza y tecnología estelares.

EQUIPOS Y NAVES

FEISAR

Establecido bajo el control de la Fundación para la Investigación Europea de la Antigravedad tras la adquisición por parte de Japón de AG-Systems, Feisar está gestionado por un conglomerado de naciones europeas, con varias bases de operaciones situadas en doce territorios distintos.

EQUIPOS Y NAVES

FEISAR (Cont.)

Siempre en movimiento, Feisar pasa hasta tres semanas en cada sitio con su equipo de pilotos, que incluye al inglés Paul Jackson, la ciudadana francesa Sophia de la Rent y Ami Nakajima. A pesar de su incapacidad para alejar a Pierre Belmondo de sus compromisos con AG-Systems, aun así Feisar tiene muchos técnicos excelentes rescatados de dicha empresa para controlar su tecnología en pista.

EQUIPOS Y NAVES

PIR-HANA

Posiblemente una de las compañías más comentadas del torneo, las raíces de Pir-hana son un poco más difíciles de seguir que el resto de equipos que compiten en los C.C.A.G. Aunque muchos han cuestionado sus auténticos fines - se habla de vínculos con el ejército y con potenciales deportes rivales - es difícil obviar la contribución del equipo a la manifestación de las carreras antigravitatorias.

EQUIPOS Y NAVES

PIR-HANA (Cont.)

Pir-hana no solo financió la Federación Anti-gravitatoria (F.A.G.) y pergeñó la idea de la Campeonatos de Carreras Antigravitatorias (C.C.A.G.) de 2048, sino que proporcionó los frenos que se pueden ver en los circuitos de Nova State City, de ahí el lema del equipo: "La única forma de parar".

EQUIPOS Y NAVES

QIREX

Qirex ha operado en su tierra natal de Rusia desde principios del siglo XXI, antes de su participación en las carreras antigravitatorias, donde recibió la propuesta del antiguo miembro de AG-Systems Holst McQueen.

EQUIPOS Y NAVES

QIREX (Cont.)

McQueen, ahora director general, fue tachado de oportunista por sus antiguos compañeros y aprovechó la ocasión para formar el equipo en cuanto descubrió que su principal rival, Delia Flaubert, había creado Investigaciones Auricom. Su equipo de carreras está dirigido por Arian Tetsuo, hermana gemela de la piloto de AG-Systems Arial Tetsuo, el talento feroz de Kel Solaar y el expiloto callejero ruso convertido en corredor antigravitatorio Kurlov.

EQUIPOS Y NAVES

Naves de velocidad

Las naves de velocidad son más rápidas que cualquier otro tipo de nave, pero su mayor velocidad se paga con blindaje, potencia de fuego y capacidad de respuesta.

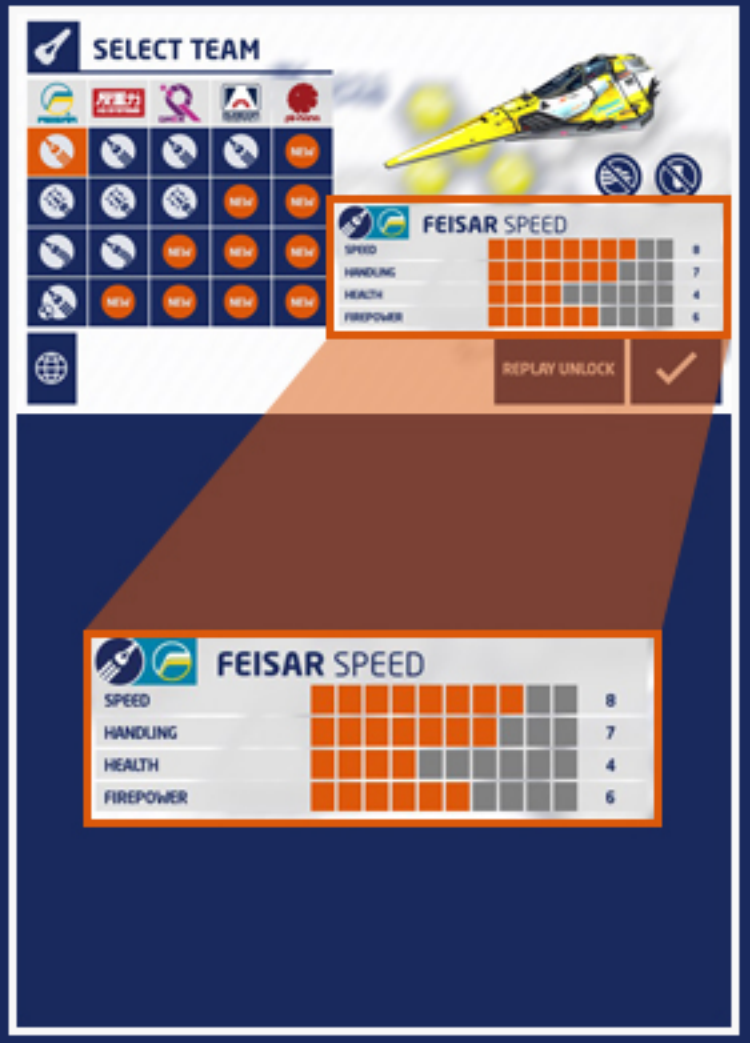
Naves de agilidad

Las naves de agilidad son las que tienen mejor capacidad de respuesta, y están entre las naves de velocidad y los luchadores en cuanto a velocidad y potencia de fuego.

Naves luchadoras

Los luchadores son las naves más pesadas y resistentes. Su blindaje extra y su capacidad de armamento les obligan a sacrificar velocidad y agilidad.

EQUIPOS Y NAVES



Estadísticas

Estudia las estadísticas y habilidades de tus naves. Descubre qué pueden hacer y qué no. Asegúrate de elegir la herramienta adecuada para cada misión.
Las distintas naves tienen distintos puntos fuertes y débiles. Averigua en qué son mejores las naves y úsalas en consecuencia.

EQUIPOS Y NAVES

Naves prototipo

Además de sus naves principales, cada equipo también tiene una nave prototipo. Las naves prototipo son variantes experimentales de uno de los tipos principales de nave. Algunos equipos han mejorado su tecnología de velocidad, otros la agilidad y otros el combate. Aunque un poco indómitas, las naves prototipo pueden tener una efectividad devastadora en las manos adecuadas. No te olvides de estudiar las habilidades de las naves prototipo: es importante saber qué pueden hacer y qué no, antes de llevarlas al circuito.

EQUIPOS Y NAVES

La mayoría de las naves pueden realizar barrenas y desplazamientos

Barrena

Pulsa IZQUIERDA-DERECHA-IZQUIERDA o DERECHA-IZQUIERDA-DERECHA en el aire para realizar una barrena. Al realizar con éxito una barrena recibirás un aumento de velocidad al aterrizar y una bonificación de PE.

Desplazamiento lateral

Toca dos veces el freno para ejecutar un desplazamiento lateral. Los desplazamientos laterales son una buena forma de hacer ajustes de última hora a tu rumbo de carrera.

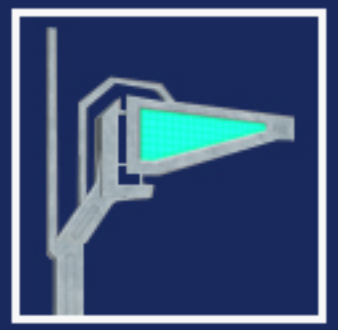
OPCIONES DE CIRCUITO

Placas de aceleración

Las placas de aceleración parecen flechas azules en la superficie del circuito. Pasa por ellas para recibir un aumento de velocidad.

Placas de armas

Pasa por encima de las placas de armas amarillas y verdes para recoger peligrosas armas o útiles potenciadores.



Tiras magnéticas

Algunas secciones del circuito tienen propiedades magnéticas que permiten a las naves recorrerlas sin importar el ángulo o la orientación.

OPCIONES DE CIRCUITO

Hay dos tipos de placas de aceleración:

Placa de arma ofensiva

Son amarillas y siempre te darán armas ofensivas, como cañones, cohetes y el devastador terremoto.

Placa de arma defensiva

Son verdes y te darán las armas más defensivas, como minas y rayos sanguijuela, además de objetos útiles como escudos y pilotos automáticos.

ARMAS OFENSIVAS

Cañón

El cañón es un arma de disparo rápido que se puede utilizar para recortar poco a poco la energía de una nave rival.

Misil

El misil es un arma de un solo disparo que persigue a su objetivo una vez fijado el blanco. Los luchadores fijan el blanco más rápido que otras naves.

Plasma

El plasma es un arma de un solo disparo extremadamente potente. Necesita un breve periodo de carga una vez activado.

ARMAS OFENSIVAS

Cohetes

Aunque no son tan potentes individualmente como un misil, algunas naves pueden disparar más de un cohete, por lo que es posible alcanzar a más de un blanco a la vez. Las naves de velocidad llevan uno, las de agilidad dos y los luchadores llevan tres.

Terremoto

El terremoto es una onda de energía destructora que se dispara hacia delante, dañando y ralentizando a todas las naves que entren en contacto con ella.
Las naves de velocidad no tienen capacidad de armamento para usar terremotos.

ARMAS DEFENSIVAS

Turbo

Usa el turbo para activar un aumento de velocidad instantáneo, aunque temporal. Comprueba que la carretera esté despejada y sea recta antes de activar el turbo.

Escudo

Activa un escudo a mano para lograr una invulnerabilidad temporal, o guárdalo y deja que se active automáticamente cuando el impacto de un arma sea inminente.

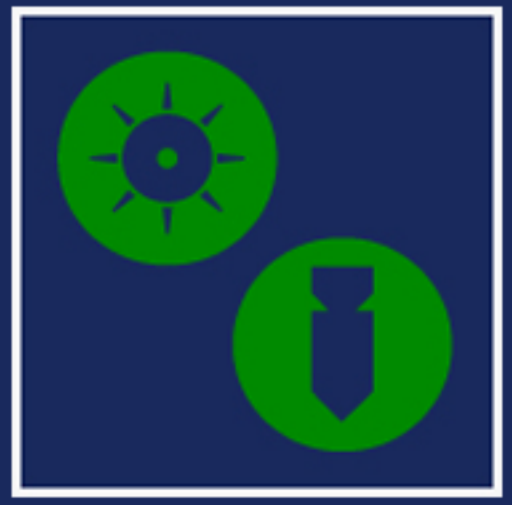
Piloto automático

Con el piloto automático en marcha, la nave activará un escudo y tomará automáticamente la ruta óptima por la pista. Esto ofrece un descanso breve pero bienvenido, sobre todo a grandes velocidades.

ARMAS DEFENSIVAS

Rayo sanguijuela

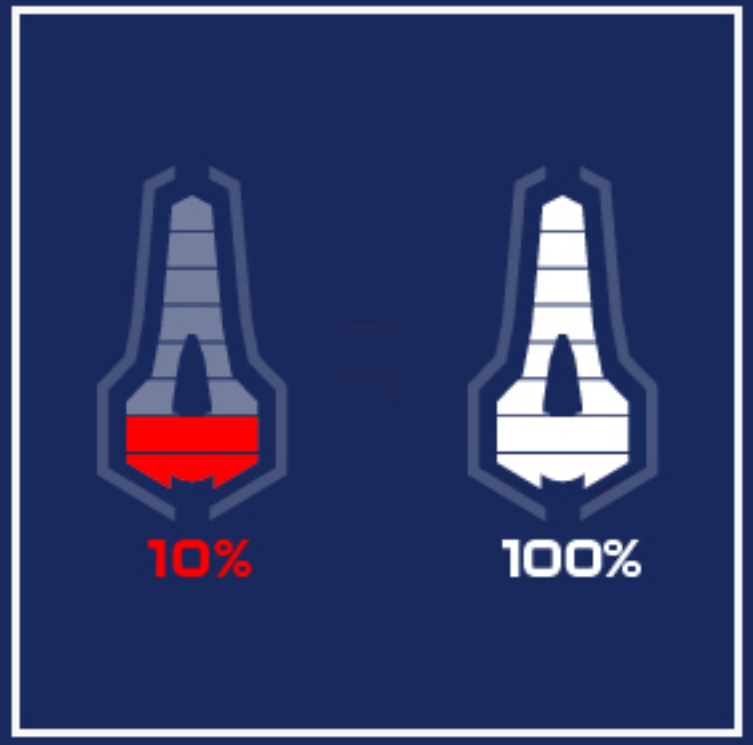
Tras fijar un blanco, activa el rayo sanguijuela para atrapar a una nave rival, absorbiendo su energía y recuperando la tuya. Mantén al rival dentro del alcance del rayo para aprovechar al máximo esta arma vampírica. Tu nave activará un escudo mientras esté activa la sanguijuela.



Minas y bombas

Las minas y bombas se colocan desde la parte trasera de tu nave. Deja estos obstáculos mortales en el circuito para ralentizar a tus rivales o defenderte de los ataques.
La mayoría de las naves llevan minas, pero la capacidad de armamento extra de los luchadores les permite llevar las bombas más devastadoras.

ABSORCIÓN



Todas las armas pueden absorberse en vez de dispararse o activarse. Las distintas armas tienen distintos valores de absorción: unas te harán recuperar mucha energía, otras solo un poco. La decisión de si absorber o disparar es toda tuya.

No necesitarás absorber en los eventos contrarreloj o de velocidad de vuelta, y no está permitido en el modo de zona ni en los eventos de combate multijugador. Solo puedes absorber en las carreras y los eventos de combate de un jugador.

CLASES PRINCIPALES DE VELOCIDAD

Clase C

Clase de velocidad baja.

Clase B

Clase de velocidad media.

Clase A

Clase de velocidad alta.

CLASES DE MAYOR VELOCIDAD

Clase A+

Esta clase de velocidad es demasiado rápida para ti, no la pruebes.
Los desafíos de clase A+ y las vueltas de velocidad empezarán a desbloquearse cuando hayas completado la campaña de un jugador.

Clase de mach

Si logras mantener tu nave intacta más allá de la zona 29 en los eventos de zona, te verás viajando a una velocidad mayor que la clase A+. Alcanza la zona 40 para entrar en las clases mach.

RANGO Y PE

Los PE se consiguen en WipEout® 2048 por toda clase de cosas, desde alcanzar una placa de aceleración hasta completar un objetivo multijugador hardcore. Los PE se utilizan para desbloquear rangos, así que logra muchos puntos y sube por los 50 rangos para desbloquear naves y eventos nuevos.

OPCIONES DE COMUNIDAD

Boletín de noticias

Sigue las últimas novedades de tus amigos y de la comunidad a través del boletín de noticias. Tocar algunas noticias te llevará al evento relevante de la campaña de un jugador.
Toca el icono del boletín de noticias para ir a la pantalla de la comunidad.

Amigos

El número de amigos conectados aparece junto al icono de amigos. Toca el icono de amigos para ir a la pantalla de la comunidad.

DESAFÍOS “near”

Marca un buen tiempo de vuelta de velocidad y crea un desafío “near” tocando el botón de desafío “near” de la pantalla de resumen de carrera.
Accede a los desafíos “near” que hayas obtenido de otras personas a través del boletín de noti-cias o el menú de la comunidad.

Este software tiene licencia de uso en el sistema de PlayStation®Vita en las Américas. Uso de PlayStation®Network es sujeto a los acuerdos aplicables de usuario y pólizas de privacidad encontrados en:

www.us.playstation.com/support/useragreements

mx.playstation.com/soporte/condiciones-del-servicio/index.htm

INTERACIONES ONLINE NO CALIFICADAS POR EL ESRB

La licencia de este software se le ha otorgado
por Sony Computer Entertainment LLC.

Servicios al cliente\ Línea de Soporte Técnico

1-800-345-7669

Si usted tiene alguna pregunta relacionado a este producto, visite

www.playstation.com

o contáctese con SCEA Servicios al Cliente al 1-800-345-7669.

Representantes están disponibles de Lunes a Sábado 6AM – 8PM
y Domingo 7AM-6:30PM Tiempo estándar del Pacifico (PST)

SCEA se reserva el derecho de retirar la porción en línea de este juego a cualquier momento.

Los derechos de acceso al Pase En Línea no pueden ser transferidos una vez que el cupón sea redimido. El cupón de Pase En Línea no puede ser redimido por efectivo y no puede ser devuelto en efectivo o crédito.

LA CLASIFICACIÓN ESRP NO INCLUYE LAS INTERACCIONES ONLINE.

ACUERDO DE USUARIO ONLINE

LEA TODO EL ACUERDO DE USUARIO ONLINE Y HAGA CLIC EN EL BOTÓN **"ACEPTAR"** O **"RECHAZAR"** AL FINAL DE ESTA PANTALLA PARA INDICAR SI ACEPTA O NO LOS TÉRMINOS. SI HACE CLIC EN EL BOTÓN "RECHAZAR", NO PODRÁ EMPLEAR LAS FUNCIONES ONLINE DEL JUEGO. SI DESEA DEVOLVER LA VERSIÓN CON CAJA DE ESTE JUEGO, PÓNGASE EN CONTACTO CON LOS SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC ("SCEA") EN EL TELÉFONO 1-800-345-7669 PARA OBTENER INFORMACIÓN ACERCA DE LA DEVOLUCIÓN O EL REEMBOLSO. TENGA SU RECIBO DE COMPRA A MANO.

1. **ACEPTACIÓN DEL ACUERDO.** Este Acuerdo solo puede ser aceptado por un adulto de 18 años o más. Al hacer clic en el botón "ACEPTAR", usted afirma ser mayor de 18 años y acepta este Acuerdo en su nombre o en representación de su hijo menor de 18 años.

2. **OTORGAMIENTO DE LA LICENCIA.** SCEA le otorga una licencia limitada y no exclusiva para usar el software, lo que incluye las herramientas para la creación de contenido generado por el usuario (en conjunto, el "Software") para su uso en exclusiva en un sistema de entretenimiento informático PlayStation®. Esta licencia limitada no le otorga el derecho a (i) alquilar, prestar o sublicenciar el Software, (ii) modificar, adaptar, traducir, aplicar ingeniería inversa, descompilar o desensamblar el Software, (iii) intentar crear código fuente a partir del código objeto del Software o (iv) descargar contenido del juego para cualquier otro propósito que no sea para jugar, crear contenido generado por el usuario o distribuir el contenido generado por el usuario tal y como se permite exclusivamente en relación a la licencia de uso del juego. Usted acepta no hacer nada de esto. Todos los derechos que no se le han otorgado específicamente a usted con respecto al uso del Software están reservados a SCEA. SCEA puede modificar el contenido del juego, lo que incluye los contenidos generados por el usuario, en cualquier momento por cualquier razón. Este Software puede incluir restricciones de tiempo y de uso. Para consultar las restricciones de tiempo y de uso de este Software, visite www.us.playstation.com/support/useragreement.

3. **AUTENTICACIÓN/SERVICIO.** SCEA puede obtener información sobre el hardware y el software del usuario para su autenticación, protección de copia, bloqueo de cuenta, monitorización/diagnóstico del sistema, aplicación de las reglas, gestión de juegos y otros propósitos. SCEA no garantiza la operatividad continua de los servidores de juego y no se responsabiliza de cualquier retraso o fallo de rendimiento de los servidores de juego.

4. **MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIONES DEL SISTEMA.** Algunos juegos no funcionan a no ser que se haya actualizado el software del sistema PlayStation ("Software del sistema"). El software del juego puede comprobar su PlayStation para determinar qué versión del Software del sistema está instalada en la actualidad. Si su PlayStation tiene una versión obsoleta del Software del sistema, el software de juego puede necesitar que actualice el Software del sistema para poder jugar. Actualizar el Software del sistema PlayStation puede causar pérdida de datos, contenido, funcionalidad o utilidades. Por lo tanto, debe realizar una copia de seguridad de los datos que tenga en el disco duro de su PlayStation antes de actualizar el Software del sistema. Las instrucciones para realizar copias de seguridad de los datos pueden encontrarse en la Guía del usuario online de PlayStation. SCEA no se responsabiliza de la pérdida de datos.

5. **CUENTAS SEPARADAS DEL USUARIO.** Este juego puede pedirle crear una cuenta con un nombre de usuario, de jugador u otro nombre de juego ("Nombre de juego") y una contraseña. También puede que le pida seleccionar o proporcionar información adicional para el perfil de juego. Esta información puede ser proporcionada a cualquier sitio Web de torneo establecido por SCEA o sus socios en relación con este juego. Cuando elija un Nombre de juego, debe elegir un alias para proteger su identidad. Cuando elija una contraseña, debe elegir una combinación de letras y números que no esté relacionada con su Nombre de juego ni con cualquier otra información que pueda compartir con otros jugadores. Si su cuenta está inactiva durante mucho tiempo, puede que se desactive. Para preguntar por una cuenta desactivada, póngase en contacto con los servicios de atención al cliente de SCEA en el teléfono 1-800-345-7669.

6. **RECOPILACIÓN Y USO DE INFORMACIÓN.** Si usa las funciones online del juego, SCEA puede recopilar y usar cierta información relacionada con el uso del juego y su sistema de entretenimiento informático PlayStation y, bajo la política de privacidad de SCEA y la política de privacidad de PlayStation®Network, puede compartir esta información con terceros. Esta información puede incluir la identificación del usuario (como el ID online de PlayStation®Network y el nombre de jugador), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento del juego, ubicaciones visitadas del mundo real (es decir, información de geolocalización), listas de amigos, dirección MAC del hardware, dirección del protocolo de Internet y su uso de las funciones del juego. Mediante actualizaciones o cambios en este juego, SCEA puede tener que recopilar, almacenar y compartir otra información. Al usar este juego, usted accede a que SCEA recopile, almacene y comparta esta información, que incluye la muestra pública de su información, como identificación de usuario, ubicación física, puntuaciones, clasificación, logros y otros datos de juego.

7. **PROTECCIÓN DE LA IDENTIDAD/NO EXPECTATIVAS DE PRIVACIDAD.** Usted acepta que no espera privacidad ni confidencialidad de cualquier persona u otra información que pueda revelar de forma intencional o no. Debe evitar decir nada que lo identifique de forma personal en un chat.

8. **CONDUCTA ONLINE.** Cuando juega, usted acepta ser respetuoso con los demás jugadores y no participar nunca de ningún comportamiento que pueda ser considerado abusivo y ofensivo para otros jugadores, que interrumpa la experiencia de juego o que sea fraudulento o ilegal en modo alguno. Esta prohibición incluye, sin limitación:

(a) Acosar o intimidar a otros jugadores;

(b) Usar lenguaje, seleccionar nombres de usuario, de personaje, de clan o de equipo, o crear cualquier contenido que puedan ser ofensivos a nivel racial, étnico o religioso, sexualmente abusivo, obsceno o difamatorio;

(c) Seleccionar como nombre de usuario, de personaje, de clan o de equipo cualquier palabra, símbolo o combinación de palabras y símbolos que sean idénticas o sustancialmente similares a cualquier personaje, equipo, arma, vehículo u otro elemento que aparezca en este juego;

(d) Usar contenido que sea de naturaleza comercial, como publicidad, solicitudes de comercio y promociones de productos o servicios;

(e) Fingir ser un empleado de Sony Corporation, SCEA o cualquier otra compañía relacionada o afiliada;

(f) Interrumpir el flujo normal del chat;

(g) Realizar denuncias falsas de abusos de los usuarios a los servicios de atención al cliente de SCEA;

(h) Violar cualquier ley local, estatal o nacional;

(i) Usar un código de trampas (cheats), dispositivo de trampas o cualquier dispositivo que modifique el código o los datos ejecutables del juego. Para obtener una explicación detallada de la política SCEA acerca de las trampas, visite www.us.playstation.com/onlinecheating;

(j) Cualquier intento deliberado de alterar, dañar o socavar las operaciones legítimas de este juego, lo que incluye, sin limitación, la explotación del sistema de clasificación mediante la creación de cuentas alternativas.

9. **DENUNCIAS DE ABUSO.** Para informar de violaciones de este Acuerdo o para preguntar acerca de una cuenta bloqueada, póngase en contacto con los servicios de atención al cliente de SCEA en el teléfono 1-800-345-7669.

10. **VIOLACIONES DEL ACUERDO.** Si viola este Acuerdo de cualquier manera, SCEA puede, a su discreción y sin avisar, bloquear su cuenta de forma permanente o temporal o reiniciar sus estadísticas o clasificación en este juego y en cualquier otro juego.

11. **INTERNET Y CONEXIÓN MÓVIL.** Para que las funciones online de este juego funcionen correctamente, tendrá que mantener y disponer de una conexión a Internet adecuada. SCEA y sus compañías afiliadas no están asociadas a ningún proveedor de servicios de Internet (PSI), lo que incluye a los operadores de los puntos de red inalámbrica y los operadores de red móvil (en conjunto, "PSI"). Usted es responsable de todos los costes y tarifas de su PSI en relación con el uso online de este juego. SCEA no es responsable de los costes, tarifas, daños ni de las lesiones que surjan de o en relación con su uso de los servicios del PSI. Cuando accede a Internet, usted proporciona información directamente al PSI y no a SCEA. Esta información la recopila el PSI. Antes de acceder a Internet, usted debe leer con atención el acuerdo del usuario, los términos y condiciones y la política de privacidad del PSI.

12. **RENUNCIA DE GARANTÍA Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. SALVO POR LO DISPUESTO AQUÍ, EL SOFTWARE Y TODOS LOS SERVICIOS RELACIONADOS SE OFRECERÁN "TAL CUAL", Y EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY APLICABLE, SCEA NO SE HARÁ RESPONSABLE DE NINGUNA GARANTÍA, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR.** Sin limitar lo anterior, SCEA no se compromete a que el Software funcione correctamente con todas las tarjetas de memoria u otros dispositivos periféricos. De vez en cuando, puede haber problemas relacionados con la disponibilidad y el acceso, o retrasos y fallos de rendimiento que están más allá del control inmediato y razonable de SCEA. En el caso de cualquier disputa en relación a la funcionalidad online del Software, usted acepta que la única responsabilidad de SCEA y de sus compañías afiliadas se limitará a la reparación o sustitución del software de juego, a decisión de SCEA. SCEA puede, a su exclusiva decisión, dejar de albergar el servidor del juego en cualquier momento. SCEA no tiene responsabilidad alguna por tal interrupción. SCEA no se hace responsable por ninguna violación del presente Acuerdo por parte de usted o de cualquier otro jugador.

13. **MODIFICACIÓN.** SCEA, a su exclusiva decisión, puede modificar los términos del Acuerdo en cualquier momento. Usted se responsabiliza de repasar los términos de este Acuerdo cada vez que inicia sesión para jugar. Al aceptar el presente Acuerdo y jugar online, usted acepta someterse a todos los términos vigentes del Acuerdo. Para imprimir una copia actualizada de este Acuerdo desde su equipo, visite www.us.playstation.com/support/useragreement.

14. **CONTENIDO GENERADO POR EL USUARIO.** Este juego puede incluir herramientas que pueden darle la capacidad de comunicarse con otros jugadores y crear, publicar y distribuir diversas formas de contenido para y en conexión con el juego, incluyendo, sin limitación, imágenes, fotografías, vídeos, materiales relacionados con el juego (incluyendo niveles y personajes) y otra información (individualmente y en conjunto, "Contenido generado por el usuario"). Usted acepta que SCEA y los otros creadores de Contenido generado por el usuario ostentan los derechos de sus respectivos contenidos bajo la ley del copyright y otra legislación aplicable, y que salvo por lo descrito expresamente en este Acuerdo, usted no ostenta la licencia sobre esos derechos ni le son transferidos a usted. Usted acepta toda la responsabilidad por usar cualquier Contenido generado por el usuario que viole esos derechos.

Usted acepta no crear, transferir, compartir, enviar ni cargar ningún Contenido generado por el usuario que:

(a) esté protegido por copyright, patente, marca comercial o secreto comercial o que de algún modo esté sujeto a derechos de propiedad de terceros, lo que incluye, sin limitación, los derechos a la privacidad y publicidad, (a no ser que sea usted el legítimo propietario o que tenga su permiso);

(b) contenga declaraciones fraudulentas o errores de representación que puedan dañar a SCEA o a cualquier tercero;

(c) contenga cualquier declaración o material que menosprecie, ridiculice o desprecie a SCEA o a cualquier tercero;

(d) sea obsceno, difamatorio, amenazador, acosador, depredador, pornográfico, que induzca al odio, que sea racial o étnicamente ofensivo o que fomente una conducta que viole alguna ley o que sea de algún modo inapropiado;

(e) incluya publicidad o solicitudes de comercio;

(f) sea una suplantación de la identidad de otra persona; o

(g) viole cualquier regla de conducta online u otros términos de este Acuerdo, los Términos de servicio, el Acuerdo de uso de PSN o cualquier otro término relacionado con este juego.

Usted acepta que SCEA no es responsable del Contenido generado por el usuario que ha enviado o publicado usted o cualquier otro. SCEA no reclama la propiedad de ningún Contenido generado por el usuario que usted envíe o publique como parte del juego y SCEA expresamente rechaza toda y cualquier responsabilidad en relación con el Contenido generado por el usuario. SCEA no tiene el deber de monitorizar previamente el Contenido generado por el usuario.

SCEA tiene el derecho de editar, eliminar, bloquear o negarse a publicar cualquier Contenido generado por el usuario de cualquier red o sitio de Internet, lo que incluye, sin limitación, PlayStation®Network, por cualquier razón y sin aviso previo, pero no asume obligación alguna de hacerlo y no es responsable de ningún retraso o fallo al hacerlo.

15. **LA LICENCIA DE SCEA DEL CONTENIDO GENERADO POR EL USUARIO.**

(a) Al publicar, transferir, compartir o enviar Contenido generado por el usuario de cualquier modo, usted otorga a SCEA, sus afiliados, otorgantes de licencia y distribuidores y otros usuarios del Software una licencia perpetua, no exclusiva, mundial, pagada en su totalidad, transferible, irrevocable y libre de regalías para modificar, adaptar, traducir, crear trabajos derivados a partir de ella y realizar y mostrar su Contenido generado por el usuario;

(b) Al enviar o cargar Contenido generado por el usuario de cualquier modo a SCEA, usted otorga a SCEA, a sus afiliados, otorgadores de licencia y distribuidores una licencia perpetua, no exclusiva, mundial, pagada en su totalidad, transferible, irrevocable y libre de regalías para publicar y distribuir su Contenido generado por el usuario (ya sea gratuitamente o con ánimo de lucro) y usar su Contenido generado por el usuario con fines promocionales y de marketing junto al juego, a cualquier sistema de entretenimiento informático PlayStation o a cualquier otro aspecto del negocio de SCEA; y

(c) Usted:

(i) Acepta que ha recibido una buena y valiosa consideración de SCEA por la licencia de los derechos de su Contenido generado por el usuario bajo este Acuerdo;

(ii) Acepta que la creación o distribución de Contenido generado por el usuario no está en modo alguno basado en expectativa alguna de compensación por parte de SCEA, sus afiliados, otorgantes de licencia o distribuidores;

(iii) Acepta que SCEA, sus afiliados, otorgantes la licencia y distribuidores pueden, aunque no están obligados a ello, usar su nombre, nombre de usuario o cualquier marca comercial aplicable en relación con la distribución de su Contenido generado por el usuario; y

(iv) Garantiza y afirma que: (A) ha creado su Contenido generado por el usuario; (B) tiene todos los derechos de su Contenido generado por el usuario que necesita para cumplir con sus obligaciones en este Acuerdo; y (C) su Contenido generado por el usuario no infringe la propiedad intelectual ni otros derechos de cualquier tercero y no es obsceno, difamatorio, ofensivo ni incluye publicidad ni solicitudes de comercio.

16. **EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDAD E INDEMNIZACIÓN.** Usted acepta excluir a SCEA, sus afiliados, otorgantes de licencia, distribuidores y empleados y agentes ("Grupos de SCEA") de toda reclamación, demanda y responsabilidad por daños (actuales o resultantes) que surjan o estén conectados de cualquier modo con cualquier litigio o disputa causada o relacionada con cualquier transacción, acuerdo o trato con cualquier otro usuario, desarrollador o cualquier otro tercero en conexión con el Software o el Contenido generado por el usuario. Usted acepta no involucrar a los Grupos de SCEA en ninguna de esas disputas o litigios. Si intenta hacerlo, usted pagará todos los costes de representación legal de los Grupos de SCEA y pagará por las indemnizaciones que se establecen aquí.

Usted acepta indemnizar y excluir a los Grupos de SCEA de cualquier reclamación o demanda, incluidos los costes razonables de representación legal, realizadas por cualquier tercero o que hayan surgido a consecuencia de que usted haya infringido este Acuerdo o el uso del Contenido generado por el usuario.

17. **VARIOS.** Este Acuerdo debe ser entendido e interpretado de acuerdo con las leyes del estado de California que son aplicables a los contratos con plena ejecución y efectuados dentro del estado de California. Ambas partes se remitirán a la jurisdicción personal de California y acuerdan que cualquier disputa que surja de modo directo o indirecto en relación con este Acuerdo será presentada ante el tribunal del Condado de San Mateo, California. Si cualquier disposición de este Acuerdo se considera inválida o imposible de hacer cumplir, de forma total o parcial, esa disposición deberá ser modificada lo mínimo necesario para que sea válida y obligatoria, sin que la validez y obligación de todas las demás disposiciones de este Acuerdo se vean afectadas por ello. Este Acuerdo, el Acuerdo de uso y los Términos de servicio de PSN constituyen la totalidad del acuerdo entre las partes implicadas en el asunto aquí tratado y reemplaza cualquier acuerdo, propuesta, o entendimientos orales o escritos, ya sean anteriores o contemporáneos.

GARANTÍA LIMITADA

Sony Computer Entertainment America LLC (“SCEA”) garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos en material o de mano de obra por el periodo de un (1) año desde la fecha de compra.

Esta garantía no será aplicable a cualquier artículo de consumo (tales como baterías). Para defectos en los materiales o de mano de obra entre el periodo de garantía, con comprobante de compras, SCEA se compromete por el periodo de un (1) año reparar o remplazar este producto con un producto nuevo o recertificado en fabrica al criterio de SCEA. Por motivo de esta Garantía Limitada, “recertificado en fabrica” significa un producto que ha sido devuelto a sus especificaciones originales. Visite www.us.playstation.com/support o llame al 1-800-345-7669 para recibir autorización de devolución o instrucciones de envió. Esta garantía no será aplicable y será nula si el defecto en el producto SCEA ha sido producto de abuso, uso no razonable, maltrato, negligencia u otro motivo que de un defecto en materiales o de obra de mano.

GARANTÍA LIMITADA

ESTA GARANTÍA SE USA EN LUGAR DE CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMO DE CUALQUIER NATURALEZA VINCULARÁ UOBLIGARÁ A SCEA. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO GARANTÍAS DE APROVECHAMIENTO Y ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERÍODO DE UN (1) AÑO DESCRITO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SCEA SERÁ RESPONSIBLE POR DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES BASADOS EN LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO DE SCEA. ALGUNOS ESTADOS O PROVINCIAS NO PERMITEN UN LIMITE EN EL TIEMPO DE DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA Y ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIONES CONSECUENTES O DAÑOS INCIDENTALES, EN TAL CASO ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES NO SEAN APLICABLES A ÚSTED.

Esta garantía le entregara derechos legales específicos, y es posible que también tenga otros derechos los cuales variaran de estado a estado o provincia a provincia.

Esta garantía es válida solamente en Los Estados Unidos y Canadá.

El logotipo de Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation. La familia de logotipos de “PlayStation”, “PS”, y el logotipo de PS Vita son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Para obtener más información

sobre este juego, por favor visite

www.playstation.com

PlayStation®